Digitalife
デジタルソフト
For Girls

cinnamoroll

ポケットカフェ

取扱説明書

保護者の方と一緒にお読みください。

このたびは「シナモロール　ポケットカフェ」をお買い上げいただきましてありがとうございます。
正しく使用し、より楽しく遊べるよう、ご使用の前に必ずこの取扱説明書をお読みください。

©2002,2005 SANRIO CO.,LTD Ⓚ

BANDAI

『シナモロール　ポケットカフェ』を楽しもう！

『シナモロール　ポケットカフェ』は、振動を感知する機能を搭載した携帯型液晶ゲームです。

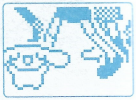
カウントモード

手で振って「カシャカシャ」、持ち歩いて「カシャカシャ」がんばって「スマイル」を貯めよう！シナモンとの仲良し度がアップすると、シナモンとなかまたちのいろんなアクションが見られるよ！

※振り方によってはカウントが行われないことがあります。

カフェモード

スマイルがたまったら、カフェにお客さんを呼ぼう！たくさんお客さんが来てくれたら、いいことがあるかも…！



ゲームモード

「スクラッチゲーム」「キャッチゲーム」2つのミニゲームで遊べるよ！

アルバムモード

シナモンや仲間たちのかわいい「スタンプ」をコレクションしよう！

通信モード

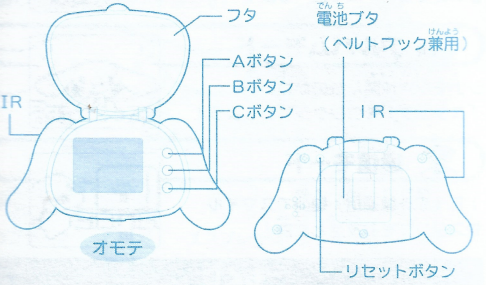
ＩＲ（赤外線通信）機能でスマイルやスタンプをお友達と交換！

もくじ

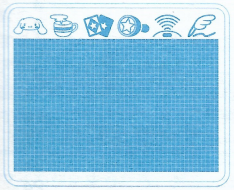
- 「シナモロールポケットカフェ」を楽しもう！ …… 2
- もくじ …… 3
- 各部の名称 …… 4
- ポケットカフェをはじめよう！ …… 5
- カウントモード …… 6
- カフェモード …… 9
- ゲームモード …… 12
- アルバムモード …… 16
- 通信モード …… 17
- さあ、通信をしよう！ …… 22
- 設定モード …… 24
- オートパワーオフ機能 …… 26
- 電池交換とリセット …… 26
- Q&Aこんなときは…？ …… 27
- 注意 …… 28・29

各部の名称

●本体



●画面

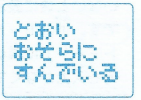


ポケットカフェをはじめよう！

はじめに

①『シナモロール　ポケットカフェ』の電池ブタから出ている絶縁シートを抜いて、リセットボタンを押してください。

②メロディが流れて、シナモンがカフェシナモンに住むようになるまでのストーリーが絵本のように表示されます。ストーリーは、この最初のときにしか表示されません。文字はBボタンで早送りできます。



③ストーリーが終わったら、タイトルの画面になり、続けて時間を入力する画面になります。

今の時間を入力しよう！

①まずは、Aボタンを押して、AM（午前）かPM（午後）を選んでください。選んだら、Bボタンを押して、決定してください。

②次に、Aボタンを何回か押して、現在の「時間」を表示させ、Bボタンを押して、決定してください。同じようにして、現在の「分」も決定してください。

③「分」を決定すると、入力終了です。

カウントモード

カウントモードは、手で振ったり、ベルトやバッグに付けたりして、『ポケットカフェ』本体を縦に動かすことで、「カウント」が行われ、そのカウント数に応じて、「スマイル」をためていくモードです。

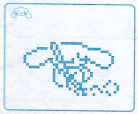
★「カウントモード」は、他のモードで遊んでいないときに表示されている基本的なモードです。他のモードが終わると、必ず「カウントモード」に戻ります。また他の画面で30秒何も入力がなくてもこの画面に戻ります。

カウント画面

★「カウントモード」になると、カウントモードアイコンが表示され、シナモンがピョコピョコと動きます。

※夜の時間は、シナモンは寝ていますが、本体を動かすことで、カウントは行われます。

振ってみよう！



カウント画面

カウント画面のとき、「ポケットカフェ」本体を振ってみましょう。画面のシナモンの動作が切り替わり、カウントが行われます。

※カウントが行われている間はカウントモードアイコンが点滅します。

カウントすることで、画面のシナモンが起きている昼間は、カフェシナモンで働く、いろいろな動作をしてくれます。寝ている夜は目をパチパチとするだけです。

※振り方によってはカウントが行われないことがあります。

※カウント画面と、画面が消えているとき以外ではカウントは行われません。

スマイルを確認しよう

★カウントされた回数に応じて「スマイル」が貯まります。Bボタンを押すと、現在持っているスマイルが確認できます。

※スマイルは999999までしか表示できません。

スマイルは約10回カウントするごとに「1スマイル」が貯まります。

貯まった「スマイル」は、「カフェモード」や「ゲームモード」で使えるお金だよ！

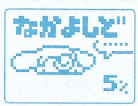
★続けてBボタンを押すと、今までに貯めたスマイルを確認できます。

※スマイルは999999までしか表示できません。

※「いままでのスマイル」は、今までのカウントによって得たスマイルです。ゲームなどで獲得したスマイルは含まれません。

★続けてBボタンを押すと、シナモンとの仲良し度が確認できます。

仲良し度がアップすると、新しい「スペシャルアクション」が増えていくんだよ！(8ページ参照)



時計を見よう

★カウント画面のとき、Cボタンを押すと時計画面となり、現在の時間が確認できます。

※時計画面のときはカウントは行われません。

スペシャルアクション

★『ポケットカフェ』のA.B.Cボタンのどれかを押して、電源を入れたとき、カウントモードに戻るときなどに「スペシャルアクション」が表示されてからカウント画面になります。「スペシャルアクション」は、シナモンや仲間たちが見せてくれる、楽しいアクションです。

※スペシャルアクション表示中はボタン操作できません。

★新しい「スペシャルアクション」は、シナモンとの仲良し度を上げることで、獲得することができます。シナモンの仲良し度をアップさせるには、『カフェモード』にチャレンジしてください。カフェシナモンにお客さんをたくさん呼ぶことができれば、仲良し度がアップします。

他のモードを遊んでみよう

★カウント画面のとき、Aボタンを押すと、画面上のアイコンの表示が切り替わります。

★Aボタンで、遊びたいモードのアイコンが表示されたら、Bボタンを押してください。

カフェモード	カフェシナモンにお客さんを呼ぶゲームです。お客さんが来てくれると、シナモンとの仲良し度アップ！
ゲームモード	「キャッチゲーム」「スクラッチゲーム」の2つのミニゲームで遊べます。
アルバムモード	獲得したスタンプを見ることができるモードです。
通信モード	持っているスマイルやメニュー、スタンプをもらったりあげたりできるモードです。
設定モード	時間やサウンドのON／OFF、コントラストなどの調整ができるモードです。

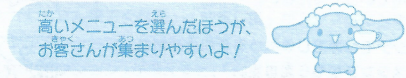
カフェモード

カフェモードは、貯めたスマイルでカフェのメニューを仕入れて、サービス品として売ることで、「カフェシナモン」にお客さんを呼ぶゲームのモードです。たくさんのお客さんが「カフェシナモン」に来てくれたら、シナモンとの仲良し度がアップ！新しいメニューを獲得できたり、スタンプがもらえたりすることもあります。

サービスメニューを選んで、お客さんを呼ぼう！

①カフェモードに入ると、タイトル、シナモンの説明の後、メニューを選ぶ画面になります。Aボタンを何回か押して、サービス品に指定するメニューを選んでください。スマイルの数値は、メニューを選択・決定した場合に、支払うスマイルの額です。

※持っているスマイルで買えるメニューしか選択できません。



②メニューを選んだら、Bボタンで決定してください。

③このメニューでいいかどうか確認してきますので、Aボタンで、「はい」か「いいえ」を選んでください。「いいえ」を選ぶと、メニューの選び直しとなります。

④「はい」を選んで、メニューを確定すると、シナモンがお客さんに選んだメニューを運びはじめます。

⑤さあ、どのくらいお客さんが来てくれるかな？

⑥お客さんがたくさん来てくれたら、あなたのメニュー選びのおかげ！
カフェシナモンの繁盛をよろこぶシナモンとの「仲良し度」がアップします。

イベントの発生とスタンプ獲得！

①お客さんがたくさん来てくれたとき、シナモンや仲間たちがおしゃべりするイベントが発生することがあります。シナモンのおしゃべりを読んでいってください。

②シナモンのおしゃべりを全部読んだら、スタンプがもらえます。

「スタンプ」は、シナモンたちのかわいいイラストが描かれたコレクションアイテムだよ！たくさん集めてね！
集めた「スタンプ」は「アルバムモード」で見られるよ！

新しいメニューの獲得！

①お客さんがたくさん来てくれたとき、新しいメニューを獲得できることがあります。
Bボタンを押して、シナモンのメッセージを読んでいってください。

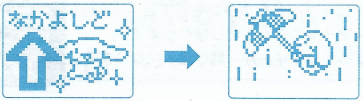
②シナモンのおしゃべりを全部読んだら、新しいメニューがもらえます。

※新しく獲得したメニューでも、自分の持っているスマイルが、メニューの値段に足りないと、サービス品を選ぶ画面には現れません（選べません）。

スタンプや新しいメニューを獲得したときは、「仲良し度」のアップはありません。

新しいスペシャルアクションの獲得！

★お客さんがたくさん来てくれて、「仲良し度」がアップしたとき、「スペシャルアクション」が獲得できることがあります。
「スペシャルアクション」が増えると、「仲良し度」がアップした画面の後、新しく獲得したスペシャルアクションが表示されます。



ゲームモード

ゲームモードは、「スクラッチゲーム」「キャッチゲーム」の２つのミニゲームで遊ぶことができるモードです。

ゲームを選ぼう！

①ゲームモードを選ぶと、遊びたいゲームを選ぶ画面になります。Aボタンを何回か押して、遊びたいゲームを選んでください。

②遊びたいゲームを選んだら、Bボタンを押してください。
※「もどる」を選んで決定すると、「カウントモード」に戻ります。

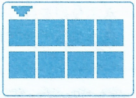
スクラッチゲーム

スマイルを賭けて、スクラッチにチャレンジ！８箇所のうち４箇所を削って、同じ絵柄が出たら、その種類と数と賭けたスマイルに応じてスマイルがもらえます。「スクラッチゲーム」を遊ぶには、10スマイル以上のスマイルを持っていることが必要です。

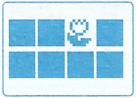
①スクラッチゲームを選ぶと、シナモンからの説明の後、ゲームを遊ぶために払うスマイルの額を決める画面になります。Aボタンを押すと「＋10」ずつ、Cボタンを押すと「−10」ずつ、スマイルの表示が切り替わります。
ここで支払うスマイルが「賭け金」になります。

②「賭け金」が決まったら、Bボタンを押してください。

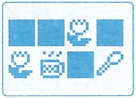
③「賭け金」が決まると、８箇所に黒い四角が表示されます。それぞれの四角の下に絵柄がかくされています。Aボタンを押して、どの四角を削るかを選びます。



④どの四角を削るかを選んだら、Bボタンを押してください。
選んだ四角が削られて、隠されていた絵柄が現れます。



⑤同じようにして四箇所の四角を削ります。

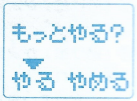


⑥絵柄が揃うと、その数と種類、賭けたスマイルの額に応じて、スマイルが加算されます。
ひとつも絵柄が揃わないと、スマイルは総て没収となります。

★絵柄の数と獲得スマイル★

スクラッチのマーク	２こそろい	３こそろい	４こそろい
	かけたスマイル×４	かけたスマイル×６	かけたスマイル×10
	かけたスマイル×３	かけたスマイル×４	かけたスマイル×６
	×２スマイル	×３スマイル	かけたスマイル×４

⑦ゲームが終わると、もう一度やるかどうか聞いてきます。
Aボタンを押して「やる」「やめる」を選び、Bボタンで決定してください。



キャッチゲーム

次々に落ちてくるタマゴを、カゴを持ったシナモンを左右に動かしてキャッチするゲームです。

①キャッチゲームを選ぶと、シナモンからの説明の後、ハイスコアを確認する画面になります。ハイスコアは、今までに出した一番いい点数です。
※ハイスコアは一番最初は300になっています。

②ハイスコアの画面の後、「ヨーイ」「スタート！」に続き、ゲームがはじまります。

③ゲームがはじまったら、Aボタンで「左」、Cボタンで「右」にシナモンを操作し、どんどん落ちてくるタマゴを落とさないようカゴでキャッチしていきます。

④キャッチするほど、タマゴの落ちてくるスピードが速くなってきたり、タマゴがたくさん落ちてきたりします。

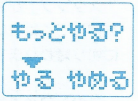
⑤タマゴをキャッチしそこねると、タマゴが壊れるアニメが表示され、ゲームオーバーとなります。

⑥キャッチしたタマゴの個数と得点が表示されます。

⑦ハイスコアを達成するか、いい点数を取ると、ボーナスとしてスマイルをもらえます。

キャッチできるタマゴは最高で100個です。
100個キャッチできたら、300スマイルのスペシャルボーナスがもらえます。

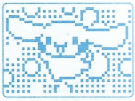
⑧ゲームが終わると、もう一度やるかどうか聞いてきます。
Aボタンを押して「やる」「やめる」を選び、Bボタンで決定してください。



アルバムモード

アルバムモードは、「カフェモード」で獲得した「スタンプ」のコレクションを見ることができるモードです。

①「アルバムモード」を選ぶと、タイトルに続き、獲得した「スタンプ」の最初の一枚が表示されます。
※最初から一枚は持っています。



②Aボタンを押すと、「スタンプ」が切り替わります。

③Cボタンを押すと、スタンプモードを終了し、「カウントモード」に戻ります。

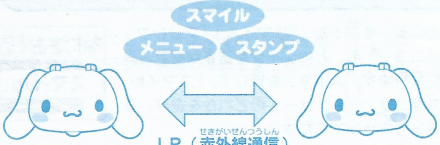
④「スタンプ」をお友達に送りたい場合、その「スタンプ」が表示されているときにBボタンを押してください。スタンプを送信するモードに切り替わります。

スタンプの送信に関しては、20ページを参照してください。

通信モード

通信モードは、ＩＲ（赤外線通信）の機能を使って、自分の持っている「スマイル」「スタンプ」「メニュー」をお友達にあげたり、お友達からもらったりすることができるモードです。

『シナモロール　ポケットカフェ』どうしで



「スマイル」「スタンプ」「メニュー」のデータが交換できます。

『シナモロール　ポケットカフェ』と『シナモロール　メルプチ』『シナモロール　プチパット』で

「スタンプ」のみデータが交換できます。
※その他、デジタライフシリーズとのデータの交換はできません。

おくる・もらうを選ぶ

①通信モードを選ぶと、データを送るか、もらうかを選ぶ画面になります。Aボタンを押して、「おくる」「もらう」を選んでください。

②「おくる」「もらう」を選んだら、Bボタンを押してください。
※「もどる」を選んでBボタンで決定すると、「カウントモード」に戻ります。

おくるデータを選ぶ

★「おくる」を選ぶと、「スマイル」「スタンプ」「メニュー」の、どのデータを送るかを選ぶ画面になります。Aボタンを押して、「スマイル」「スタンプ」「メニュー」のどれかを選び、Bボタンで決定してください。

スマイルをおくる

自分の「ポケットカフェ」で貯めた「スマイル」を、お友達のポケットカフェにあげることができます。

①「スマイル」をおくる選択を行うと、シナモンのメッセージの後、お友達におくるスマイルの額を決める画面になります。

お友達におくれる「スマイル」は「100」単位となります。
「100」以上の「スマイル」を持っていない場合は、お友達にスマイルをおくることはできません。また、おくったスマイルはへってしまうので注意しましょう。

②Aボタンを押すと「＋100」ずつ、Cボタンを押すと「－100」ずつ、「スマイル」の表示が切り替わります。
おくる「スマイル」の額を選んだら、Bボタンを押してください。

③おくる「スマイル」の額を決定したら、確認の画面になります。Aボタンを押して「はい」「いいえ」を選択してください。
※「いいえ」を押すと、どのデータをおくるかを選ぶ画面に戻ります。

④「はい」を選んでおくる「スマイル」の額を確認したら、シナモンが送信の準備をメッセージします。

⑤メッセージの後、準備OKの画面になります。

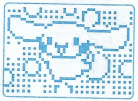
この画面でいったんストップしてください。

準備ができたら、22ページの「さあ、通信しよう」を見てね！

スタンプをおくる

「カフェモード」で獲得し、コレクションされている「スタンプ」を、お友達におくってあげることができます。

①「スタンプ」をおくる選択を行うと、シナモンのメッセージの後、お友達におくる「スタンプ」を選ぶ画面になります。



②Aボタンを押すと、「スタンプ」が切り替わります。送りたい「スタンプ」を選んだら、Bボタンを押してください。

③「スタンプ」を選んだら、確認の画面になります。Aボタンを押して「はい」「いいえ」を選択してください。
※「いいえ」を選ぶと、どのデータをおくるかを選ぶ画面に戻ります。

④メッセージの後、準備ＯＫの画面になります。

準備ができたら、２２ページの「さあ、通信しよう」を見てね！

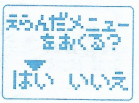
メニューをおくる

「カフェモード」で獲得した「メニュー」を、お友達におくってあげることができます。

①「メニュー」をおくる選択を行うと、シナモンのメッセージの後、お友達におくる「メニュー」を選ぶ画面になります。

②Aボタンを押すと、「メニュー」が切り替わります。送りたい「メニュー」を選んだら、Bボタンを押してください。

③「メニュー」を選んだら、確認の画面になります。Aボタンを押して「はい」「いいえ」を選択してください。
※「いいえ」を押すと、どのデータをおくるかを選ぶ画面に戻ります。



④メッセージの後、準備ＯＫの画面になります。

準備ができたら、２２ページの「さあ、通信しよう」を見てね！

データをもらう

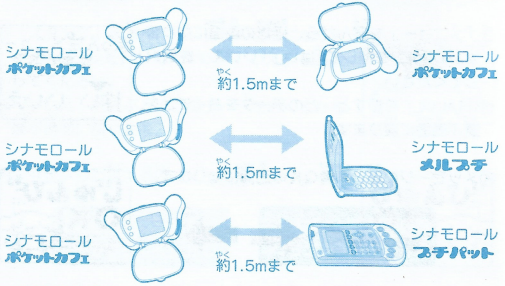
「スマイル」「スタンプ」「メニュー」を、お友達からもらうことができます。

★「おくる」「もらう」を選ぶ画面で、「もらう」を選ぶと、シナモンのメッセージの後、準備OKの画面になります。

この画面でいったんストップしてください。

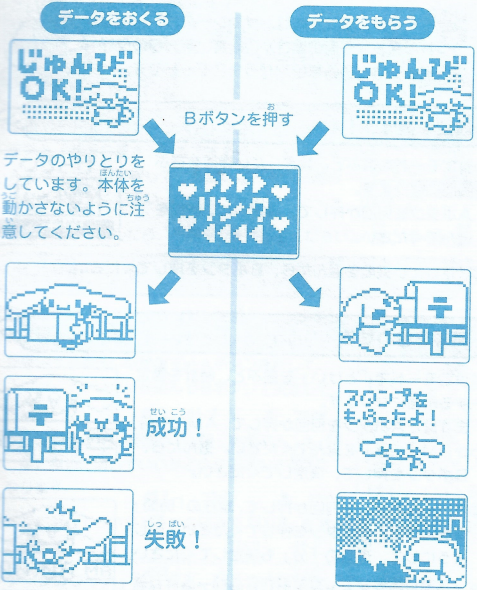
さあ、通信をしよう！

データをおくる人、データをもらう人それぞれが「準備OK」の画面にしたら、IR（赤外線通信）を向け合って、通信の準備をしよう。



※電池残量や光などの条件によって、距離が多少異なります。
※液晶が薄くなると通信ができない場合があります。電池を交換して下さい。
※メルプチ・プチパットとの通信のやり方はそれぞれの取扱説明書をご覧ください。

IR（赤外線通信）どうしを向け合ったら、Bボタンを押してください。データ通信がはじまります。



データのやりとりをしています。本体を動かさないように注意してください。

「もういちどおくる？」で「はい」にして、やり直してください。

受け取ったデータが表示されます。

設定モード

設定モードは、時計合わせ、サウンドのオン・オフ、コントラスト（画面の濃さ）の調整、データのクリア（消去）などの各種設定が行えるモードです。

設定を選ぼう！

①設定モードを選ぶと、設定したい機能を選ぶ画面になります。
Aボタンを何回か押して、設定したい機能を選んでください。

②設定したい機能を選んだら、Bボタンを押してください。

時計を合わせる

①設定モードで「とけい」を選ぶと、時計を設定する画面になります。
まずは、Aボタンを何回か押して、AM（午前）かPM（午後）を選んでください。選んだら、Bボタンを押して、決定してください。

②次に、Aボタンを何回か押して、現在の「時間」を表示させ、Bボタンを押してください。同じようにして、現在の「分」も決定してください。

③「分」を決定すると、入力した時刻で時計が動きはじめます。

サウンドのオン・オフ

★設定モードで「サウンド」を選ぶと、サウンド（音）のオンかオフかを選ぶ画面になります。Aボタンを何回か押して、オンかオフかを選んでください。
選んだら、Bボタンを押して、決定してください。

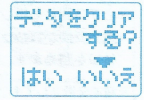
コントラストの調整

①設定モードで「コントラスト」を選ぶと、コントラスト（画面の濃さ）を設定する画面になります。Aボタンを何回か押して、画面の濃さを四段階の中から選んでください。

②画面の濃さを選んだら、Bボタンを押してください。 薄い ⟷ 濃い

データのクリア

①設定モードで「データクリア」を選ぶと、シナモンのメッセージの後、データをクリアしていいかどうか確認する画面になります。Aボタンを押して、「はい」「いいえ」を選んでBボタンで決定してください。



②データをクリアの確認で「はい」を選ぶと、もう一度、本当に消していいかどうか確認する画面になります。

③本当に消していいかどうかの確認で「はい」を選ぶと、データがクリアされます。

「データのクリア」を行うと、時計の時刻設定、「なかよし度」、獲得した「スマイル」「スタンプ」「メニュー」「スペシャルアクション」がクリアされ、買ったときの初期の状態に戻ります。

オートパワーオフ機能

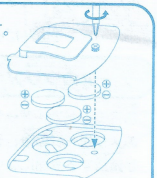
『シナモロール　ポケットカフェ』では、電池の消費をおさえるため、約三分間、使わないでおくと画面が消えます。またお使いになるときは、A.B.Cボタンのいずれかを押すと、再度画面が表示されます。また、オートパワーオフ状態でもカウントは行われます。

電池交換とリセット

●使用電池：ボタン電池（LR44）３個使用（付属の電池はテスト用です）
●ボタン電池の交換は、必ず保護者の方が行ってください。

電池の交換のしかた

①ドライバーでねじをゆるめ、電池ブタを開けます。
②右図のようにして、＋と－を間違えないように正しくセットします。
③必ず３個とも新しい電池を入れてください。
電池交換が終わったら、電池ブタを閉め、ねじを閉めます。



※電池交換をしても、保存したデータ（スマイル、スタンプなど）は消えません。

リセット

●次の状態になった場合には、リセットボタンを押してください。
・表示画面が見えにくくなった。　・音が小さくなった。
・ボタンを押しても画面が動かない。
・ボタンを押しても画面が表示されない。
●リセットボタンを押しても、すぐに同じ症状になる場合は、ボタン電池（LR44）３個（別売り）を交換してください。
●本体を落としたりぶつけたりすると、一部機能が動かなくなることがあります。このような場合は、リセットボタンを押してください。

※電池交換やリセットボタンを押すと、時計は合わせ直しとなりますが、保存したデータ（スマイル、スタンプなど）は消えません。

Q&A　こんなときは…？

電源が入らない 画面が映らない 音が鳴らない	リセットボタンを押してください。（→26 ページ） 電池を交換してください。（→26 ページ） ※内蔵の電池はテスト用電池です。 お買い上げいただいたときには電池残量が少なくなっている場合がございます。
通信ができない	電池残量が少ないと、画面は映っても通信できない場合があります。電池を交換してください。 約1.5m以内の距離で、ＩＲの位置をできるだけ水平にして通信してください。（→22 ページ） 距離が遠すぎると、通信できません。 ＩＲ部分を近づけすぎると、通信できません。５cm以上離して通信してください。 「リンク」の表示が出ている間は、本体を動かさないように注意してください。表示中に本体を動かすと、データの交換ができないため、通信できません。 直射日光の下など、非常に明るい場所では通信できない場合があります。

●その他、下記のような現象が現れたときは、お客様相談センターへご連絡ください。
■電源を入れるたびに、日付け設定をしなくてはならない。
■電池を交換して、リセットボタンを押しても電源が入らない。

⚠ 注　意

保護者の方へ　必ずお読みください。

●ボタン電池、ねじなどの誤飲事故（特に３才未満のお子様）に注意してください。
《電池を誤使用すると発熱・破裂・液もれの恐れがあります。下記に注意してください。》
●万一、ボタン電池を飲み込んだとき、ボタン電池からもれた液が目に入ったときは、すぐに医師に相談してください。もれた液がひふや服に着いたときは水で洗ってください。
●ボタン電池の交換は保護者の方が行ってください。
●古い電池と新しい電池、いろいろな電池をまぜて使わないでください。
●＋－（プラスマイナス）を正しくセットしてください。
●ショートさせたり充電、分解、火の中に入れたりしないでください。
●フタのスキマには指などを入れないでください。はさまれてケガをする恐れがあります。

＜使用上の注意＞

●次のような状態になった場合はリセットボタンを押してください。
・表示が見えにくくなった。
・音が小さくなった。
・キーを押しても画面が動かない。
・キーを押しても画面が表示されない。
●リセットボタンを押してもすぐに同じ症状になる場合は、ボタン電池（LR44）３個（別売り）を交換してください。
●セットされている電池はテスト用です。画面表示が見えにくくなったら電池をご交換ください。
●本商品は精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になるところでの使用、保管はさけてください。
●太陽光の当たる窓際や白熱灯の真下などでは、誤動作する場合があります。
●誤作動した場合は電池を入れ直してください。
●受信部．送信部の所にシールなどを貼らないでください。動作しなくなります。
●受信部．送信部の間に障害物があると赤外線を感知しなくなり作動しません。
●トレイは梱包材ですので開封後はすぐに捨ててください。
●可動部分、取付部分を無理な方向に強く引っ張ったり、曲げたりしないでください。

≪電話受付先≫　バンダイお客様相談センター

(関　東)柏市豊四季241-22　〒277-8511　☎04-7146-0371

(関　西)大阪市北区豊崎4-12-3　〒531-0072　☎06-6375-5050

(中　部)名古屋市昭和区御器所3-2-5　〒466-0051　☎052-872-0371

●電話受付時間　月～金曜日（祝日を除く）10時～16時

≪商品・修理品送付先≫　バンダイ　栃木修理・配送センター

栃木県下都賀郡壬生町おもちゃのまち5-4-67　〒321-0298　☎0282-85-0255